Retrospectiva Street Fighter X Tekken: O Encontro de Dois Legados

intro

No imaginário da cultura pop, existe sempre aquele cenário hipotético do encontro entre dois personagens de universos diferentes, e os fãs argumentam quem venceria um eventual confronto. Esses encontros, chamados de crossovers, se tornaram bastante populares, e a Capcom nunca foi estranha em relação a essa prática. Além da série Marvel vs. Capcom, um desses encontros, marcado por algumas polêmicas, foi Street Fighter X Tekken. Mas por que ele é tão lembrado de forma negativa? O que ele fez de ruim? Seria exagero dos jogadores? Dos fãs? Ou dos haters? E se existe algo de valor nesse jogo? Bom, esse vídeo existe para responder a essas perguntas. Sejam muito bem vindos à minha ***retrospectiva Street Fighter X Tekken***.

Desenvolvimento de SFxTK

O desenvolvimento desse jogo não envolve apenas as duas propriedades intelectuais, mas também as companhias a que elas pertencem, a Capcom e a Bandai Namco. De um lado a Capcom, com o expoente mais popular dos jogos de luta 2D: *Street Fighter*. Do outro a Bandai Namco, detentora da série de jogos de luta 3D mais vendida: *Tekken*.
Apesar de concorrentes no mercado de games, ambas companhias tiveram uma relação tranquila, ao ponto de em 2005, durante a sexta geração de consoles, essa relação gerar um RPG tático, *Namco x Capcom*, desenvolvida por um então estúdio interno da Namco, a Monolith Soft, até ser adquirido pela Nintendo em 2007.
Depois da série Street Fighter fazer um bom retorno, com *Street Fighter IV* em 2008, possibilitando uma nova era de jogos de luta 2D, em julho 2010 a Capcom anunciou uma parceria com a Namco para o lançamento de dois projetos crossovers colaborativos, o primeiro deles seria *Street Fighter X Tekken*, um jogo de luta 2D composto por personagens de ambas franquias e desenvolvido pela Capcom, e *Tekken X Street Fighter*, um jogo de luta 3D também com personagens dos dois jogos e desenvolvido pela Namco.
Mas desde o anúncio de *Street X Tekken* até o seu lançamento de fato, o mercado de jogos de luta 2D recebeu vários títulos, em parte pela própria Capcom: em dezembro de 2010 saiu Super Street Fighter IV: Arcade Edition; em fevereiro de 2011 saiu Marvel vs. Capcom 3; em março de 2011 saiu Super Street Fighter IV: 3D Edition; em agosto de 2011 saiu *Street Fighter III: Third Strike Online Edition*; e em novembro de 2011 saiu Ultimate Marvel vs. Capcom 3. Isso falando de jogos de luta publicados pela Capcom, desde o anúncio de Street X Tekken até o seu lançamento, não incluindo outros jogos de luta de outras companhias lançados nesse período.
O jogo saiu primeiro em março de 2012 para os consoles de sétima geração, com ports para outras plataformas saindo em datas posteriores ao longo do mesmo ano.

SFxTK

Conteúdo

Elenco

O elenco base do jogo é composto por 38 personagens, onde uma metade são personagens de Street Fighter e a outra de personagens de Tekken.
Do lado de Street Fighter, a maioria dos personagens foi reaproveitada de *Street IV* e *Super IV*, mas existem 3 adições de personagens vindo de *Final Fight*: Hugo, que estreou em *Street III*; Rolento, vindo da sub série *Alpha*; e Poison, fazendo a sua estreia como personagem jogável em um jogo de *Street Fighter*.
Do lado de Tekken, a maioria dos personagens veio de *Tekken 6*, na época o jogo mais recente da série. O único personagem que não estava presente em Tekken 6 foi Ogre, personagem de Tekken 3 e que até aquele ponto foi visto pela última vez em Tekken Tag Tournament.
A versão de Playstation 3 ainda inclui alguns **personagens exclusivos**: o mais notável talvez seja Cole MacGrath, da série *Infamous*. Cole possui o visual padrão de *Infamous 2*, mas só pode ser usado online e em modo versus, não pode ser jogado no modo arcade; também exclusivos são Toro e Kuro, os gatos mascotes da Sony no Japão. Toro tem a lista de golpes de Ryu, enquanto Kuro usa golpes de Kazuya. São 2 personagens inseridos muito mais como uma brincadeira do que de fato para agregar ao elenco, e assim como Cole que não pode ser jogado no modo arcade, também não podem ser jogados online; agregando ao lado da Capcom, tem o Megaman tosco da capa americana mal feita do jogo original. Ele possui dois projéteis e um gancho, e em termos de jogabilidade é considerado um personagem muito fraco; do lado da Namco, foi acrescentado Pac-Man, mas montado em cima de um Mokujin, um dos personagens de Tekken. Pac-Man possui uma lista de golpes própria, mas esteticamente voltados para o humor. Tanto Pac-Man quanto Megaman podem ser jogados online e no modo Arcade.

Design

Os visuais dos personagens de Street Fighter foram reaproveitados de *Street IV* e *Super IV*, com o acréscimo de um contorno em volta dos modelos bem nítido e dinâmico aos ângulos de câmera. Para alguns pode parecer preguiçoso essa reciclagem, mas essa prática era bem comum em jogos crossover da Capcom, só olhar *Capcom vs. SNK 2*.
Já os personagens de Tekken foram adaptados para parecerem mais com os personagens de Street Fighter, se tornando menos proporcionais que nos jogos 3D, mas assim ficando com um arte mais uniforme e coesa com os personagens de Street. Em visuais padrões, a maioria tem o visual reaproveitado do visual padrão de Tekken 6.
Como DLC, cada personagem possui dois trajes alternativos, um que é chamado de Swap, onde o personagem toma o visual de um outro do lado oposto do elenco, e um chamado Alternate, que é um traje alternativo livre de temática. Os trajes Swap são interessantes, ainda que a dificuldade de identificar qual personagem aquele traje referencie seja relativa de traje para traje, agora os trajes Alternate podem ir de interessantes a muito toscos.
O jogo conta com um total de 10 cenários, mais o cenário de treinamento, a maioria deles sendo inéditos, e alguns baseados na série Street Fighter ou em Tekken. Muitos deles

contam com pontas de lutadores dos dois lados, e assim como em Street IV, os personagens de fundo reagem de forma quase que dinâmica às batalhas. Um detalhe bem único para os cenários desse jogo é que alguns deles possuem variações de andares e que podem ser acessados em rodadas seguintes, um detalhe que não interfere na jogabilidade, mas dá a esses cenários um senso de grandeza.
A trilha sonora foi composta por Hideyuki Fukasawa, o mesmo compositor de Street IV e Marvel vs. Capcom 3. De forma parecida a esses dois jogos, além de músicas inéditas Fukasawa fez remixes de temas antigos das duas franquias. Pode parecer preguiçoso, mas a qualidade das músicas é muito alta.

Jogabilidade

O jogador precisa escolher 2 personagens diferentes, podendo combinar entre os personagens de Street com Tekken. As partidas ocorrem em uma jogabilidade 2D, tal qual os jogos principais de Street, e assim como em Tekken Tag Tournament, para vencer uma rodada o jogador deve eliminar apenas um dos dois lutadores.
Também similar a Tekken Tag Tournament, cada dano provocado gera um dano total e um dano provisório, que quando um jogador troca de personagem, a vida do personagem em espera irá regenerar essa parte. Trocando de personagem antes de se regenerar elimina o restante da barra não preenchido.
Indo para as particularidades de cada lado, os **personagens de Street** tiveram o seu esquema geral praticamente preservado, com alguns personagens recebendo golpes novos e todos podendo executar mais sequências em meio ao ar.
Os **personagens de Tekken**, como estão em um jogo 2D, tiveram que ser adaptados, então os target combos que possuíam nos jogos 3D aqui se tornaram os ataques únicos, tal qual os personagens de Street, e também ganharam especiais, alguns originais, outros inspirados em golpes dos jogos 3D. Por conta do combate nos jogos 3D ser travado em curta distâncias, todos os personagens ganharam habilidades que ajudam a reduzir essa distância, o que ajuda, mas ao mesmo tempo faz com que os personagens funcionem bem apenas em combate próximo, deixando sem muitas opções e ferramentas a longa distância.
Falando de aspectos gerais, cada personagem também tem acesso a um **agarrão**, apertando os dois ataques leves, a **trocar o personagem** atual para o reserva em meio a luta, apertando os dois ataques médio, e a um **ataque lançador** que coloca o oponente no ar e troca o personagem do jogador com o reserva, podendo inclusive dar sequência ao ataques enquanto ele estiver em meio ao ar.
A barra de cross é segmentada em três partes, e desempenha múltiplas funções. A mais básica é o uso para Especiais EX, que funcionam exatamente como em Street IV, dando propriedades únicas aos especiais dos personagens.
cada personagem também possui um Super Art, que custa dois segmentos da barra de cross e que é executado com o uso de um comando de especial mais os 3 ataques, muito mais acessível, no geral os Super Arts do lado dos personagens de Street Fighter são os Ultra Combos de Street IV, mas com menos tempo de animação, enquanto que os Super Arts do lado dos personagens de Tekken são novos e relativamente bem elaborados.
Como mecânica defensiva, existe o Cross Cancel, que ao custo de um segmento quando o jogador bloquear um ataque e depois apertar frente e ataques fortes irá executar uma animação semelhante a um especial EX e joga o oponente para longe, perfeito para evitar pressão.

Também ao custo de um segmento da barra de super, tem o Swap Cancel, permitindo ao jogador trocar de personagem em meio a um combo. No geral, é o jeito mais seguro de trocar o personagem, ao mesmo tempo que abre uma janela para combos muito únicos e apelões.
Um facilitador presente para jogador menos experientes, existem os Quick Combos, que ao apertar um ataque leve mais um forte de tipos diferentes, ao custo de um segmento realiza um combo automático, e que pode ser customizado.
Custando a barra de cross cheia, tem o Cross Assault, que ao realizar um quarto de círculo para trás mais os ataques médios o jogador troca de personagem e os dois começam a brigar simultaneamente com o oponente por um tempo limitado, nas mãos de um jogador habilidoso pode ser fatal.
E o uso final da barra é o Cross Art, onde executando um quarto de círculo para frente mais os ataques médios, o personagem atual realiza uma sequência de ataques lembrando um Super Art e depois troca de personagem que emenda o Super Art dele. Na versão original, é a única maneira de remover dano provisório do oponente, e esteticamente é muito bonito de se executar.
Ainda fora do uso da barra, existe o SuperCharge, que ao segurar o botão de ataque de um especial, permite que ele vá de um especial normal, para a versão EX dele, e se segurar ainda mais ele se torna um Super Art, uma mecânica nova muito interessante. Ainda é possível realizar um Super Charge a partir da versão EX para alcançar um Super Art em ainda menos tempo.

Modos

Como padrão, o jogo possui o modo arcade, onde o jogador deve enfrentar 8 oponentes. O jogador pode escolher dois personagens qualquer, mas para assistir aos encerramentos, existem duplas pré estabelecidas com quem ele deve jogar. Escolhendo dois personagens avulsos, resulta em um encerramento genérico.
Caso o jogador opte por escolher uma dupla, os 5 primeiros adversários são as outras duplas do jogo, o sexto é o rival daquela dupla. Semelhante a Street IV, essa batalha possui uma cinemática mostrando a interação dos personagens, e a cinemática muda dependendo da dupla de qual lado foi escolhida.
A sétima batalha é a dupla subchefe, para os personagens de Street Fighter é Jin com Xiaoyu, e para os personagens de Tekken é Bison e Juri. Como estão sob o efeito do Pandora, eles são mais fortes que o padrão, mas nada ao ponto de se tornarem insuportáveis.
O chefe final é o personagem solo, para os personagens de Street Fighter é Ogre e para os personagens de Tekken, é Akuma. Como cada chefe é enfrentado sozinho, eles recebem menos dano e regeneram dano provisório enquanto não estiverem sendo atacados. Aqui eles podem ser irritantes, dependendo de como o jogador lidar com o estilo deles, mas novamente nada de outro mundo.
Os prólogos das duplas são artes simples com narração, focada em partes diferentes ao longo do tempo, mas os encerramentos são animações 3D pré renderizadas bem bonitas. Mesmo que haja uma discrepância entre os modelos nessas cinemáticas com os modelos em jogo, elas mostram o quanto a Capcom estava gastando com o jogo.
Outro modo inclui um modo trials, que funciona da mesma forma que em Street IV, onde cada personagem precisa executar certos golpes para concluir o desafio. E assim como em Street IV, a dificuldade aperta muito do meio para o final.

Existe também um modo missões, onde em cada nível o jogador deve concluir uma batalha sob certas condições. É diferente, mas não estimula as habilidades do jogador em qualquer das áreas.
O que foi descrito até agora não é necessariamente ruim, é no mínimo divisivo, ou dependendo do gosto de quem analisa, não palatável, por assim dizer. Então o que faz com que esse jogo tenha uma imagem tão ruim? Bem, pessoal. Os erros foram esses:

Onde deu Errado/O que deu Errado

Sistema de Gemas

Como parte da jogabilidade, o jogo oferece o sistema de gemas, que podem ser equipadas nos personagens para dar bônus em batalhas. Existem 6 tipos: as gemas de ataque, que aumentam o dano dos golpes; as gemas de defesa, que reduzem o dano recebido; as gemas de velocidade, que aumentam a velocidade do lutador; as gemas da barra cross, que aumentam o ganho da barra de cross; as gemas de vitalidade, que restauram a vida do lutador; e as gemas de assistência, que facilitam a jogabilidade para o jogador. Cada personagem pode equipar até três gemas, e todas elas estão disponíveis para todos os personagens.
O que atrapalhou muito foi a forma como elas foram implementadas no jogo. No jogo base veio com um total de 57 gemas, mas caso o jogador optasse por comprar a Edição Especial do jogo, como parte viria quase que o dobro de gemas, sendo que algumas dessas gemas de DLC ou dadas bônus de pré venda eram muito melhores do que as gemas do jogo base, o que colocou a perspectiva do grande público como uma mecânica de “pague para vencer”. Por si só, as gemas não são quebradas, mas escolher as certas para os personagens certos levava muito tempo, e por conta disso os torneios oficiais baniram as gemas das, o que reduziu o uso delas de forma significativa.

Estilo Defensivo

Em dado momento também os jogadores perceberam que era mais quebrado, nem vantajoso, mas quebrado, jogar de forma mais defensiva depois de provocar muito dano no oponente e então deixar o tempo correr. Como o jogo não tem nenhuma mecânica que force o oponente usar o lutador reserva, quando um dos jogadores troca de personagem, é impossível forçá-lo a trocar para o anterior (consequentemente o que tem menos vida).
Essa tática perdurou muito em partidas online e em partidas de torneios profissionais, onde alguns jogadores em certos círculos adotaram o título pejorativo para o jogo de ‘Street Fighter X Tempo’.

Modo Pandora

Mas em teoria, uma mecânica de virada foi implementada. Quando um dos personagens está com 25% de vida ou menos, ao apertar baixo baixo mais ataques médios, ele é tirado de combate e o personagem restante entra em modo Pandora. Nesse modo, o lutador recebe o restante da vida do lutador removido, causa entre 13% a 15% de dano a mais e a

barra de cross se regenera por completo uma vez independentemente de quão cheia ela se encontrava antes da ativação.
Por outro lado, o jogador não terá acesso ao personagem removido e ele deve eliminar o oponente antes que a barra de tempo do Modo Pandora se esvazie, do contrário ele perderá a rodada por falta de tempo.
O problema dessa mecânica é que nem sempre o tempo dado pelo modo é suficiente para eliminar o oponente, fora que ele ainda tem acesso a troca de personagens, e para piorar quando o modo é ativado o jogador é colocado em uma distância média do oponente, o que o força primeiro a se aproximar e depois atacar.
Esse recurso, ainda que deixe o personagem bem forte, traz limitações que somadas às vantagens das táticas mais defensivas o tornam inútil.

DLC dentro do Disco

Pouco antes do lançamento, hackers descobriram personagens que nem foram anunciados como parte do jogo base travados dentro do jogo, tudo indicando que eles seriam vendidos depois como DLC paga. A justificativa oficial da Capcom sobre essa abordagem foi que assim o jogo economizaria mais espaço na instalação do jogo, mas isso não foi visto com bons olhos.
Originalmente, a companhia pretendia vender esses personagens como exclusivos temporários da versão de PS Vita e depois vendê-los nas outras versões, mas depois que hackers começaram a usar esses personagens, que novamente nem haviam sido anunciados oficialmente, em partidas online, a empresa adiantou o lançamento deles de outubro de 2012 para julho de 2012.
Essa prática, que foi encarada como uma atitude mercenária da companhia, fez com que parte do público esperasse a companhia anunciar uma versão aprimorada para assim comprar o jogo completo, mas essa versão nunca foi anunciada.

Outros problemas

Falando em problemas menores, alguns personagens foram considerados muito fortes no começo e outros eram percebidos como muito fracos. A barra de vida chacoalhava muito quando ao sofrer acertos, deixando o dano causado pouco nítido na tela. O agarrão tem uma distância curta e não causa dano significativo. O rolamento que pode ser usado enquanto o jogador estiver no chão tem uma imunidade muito alta. O fato da câmera dar um foco quando ataques lançadores são usados.

Versão 2013

Mas as coisas não ficaram desse jeito. Em janeiro de 2013, o ano seguinte ao lançamento, o jogo recebeu uma atualização intitulada Versão 2013. Essa atualização corrigiu vários dos problemas do jogo, além de realizar um balanceamento geral dos personagens.
Dessa vez os personagens causam mais dano e o dano provisório foi reduzido; A velocidade de recuperação do dano provisório enquanto o personagem permanece fora de combate foi reduzida; O rolamento ao se levantar foi enfraquecido; O tempo do Modo Pandora foi estendido; a barra de vida parou de sacudir muito durante dano; aumentou o número de espaços das gemas de 3 para 4; o foco no ataque lançador durante um combo

básico foi removido; E talvez o mais impactante, agora o agarrão remove o dano provisório do oponente.
Ainda era possível jogar de forma defensiva, mas agora as opções ofensivas foram aprimoradas de forma significativa.

Conclusão

Street X Tekken foi um mar de acertos e erros. No lado dos acertos; fez uma boa escolha dos personagens de Tekken; respeitou as características desses personagens; conseguiu realizar boas interações com os personagens de Street Fighter; conseguiu colocar de forma bem feita os personagens do ambiente 3D em um ambiente 2D, ainda que não de forma perfeita; trouxe uma boa trilha sonora, com remixes incríveis de ambas franquias; e trouxe mecânicas bem interessantes como os Cross Arts e os Super Charges.
No lado dos erros, sua versão original privilegiava muito o estilo defensivo do jogo, o que somado a mecânica de virada Modo Pandora que não só não era incapaz de se opor a esse estilo, mas dava vantagens a ele, prejudicou a experiência das partidas, tanto casual quanto profissional; e o mais agravante, a péssima implementação do sistema de gemas, somado à polêmica dos personagens de DLC vindo juntos com o jogo deixaram uma imagem muito ruim do jogo.
Apesar das qualidades positivas e das atualizações para reverter a situação do jogo, os defeitos pesaram mais no desempenho comercial do jogo. Ao final do primeiro mês no mercado Street X Tekken vendeu um total de 1 milhão e 400 mil unidades, abaixo dos 2 milhões de unidades esperadas pela companhia, e a situação não melhorou: depois de um ano, o jogo vendeu um total de 1 milhão e 500 mil unidades; e até março de 2022, 10 anos depois, o jogo tinha vendido 1 milhão e 900 mil unidades, nunca atingindo a meta para ser considerado um sucesso comercial.
Felizmente, esses defeitos nunca pesaram na percepção da franquia Tekken. No mesmo ano em setembro a Bandai Namco lançou Tekken Tag Tournament 2, e foi um sucesso de vendas e de crítica. E por mais que a Namco e a Capcom ainda sejam rivais, esse desempenho fraco do crossover das duas companhias não piorou a relação entre elas, tanto que Akuma fez uma participação especial em Tekken 7. A lição que esse jogo passou para a Capcom foi de melhor aplicar o seu conteúdo pós lançamento, em outras palavras, não vendendo personagens prontos que poderiam estar no jogo base, muito menos escondidos dentro do disco.
O estado atual do jogo é bem digno de um crossover das duas séries, e é merecedor de uma boa atenção e tempo gasto, e continua a ser uma experiência bem única depois de todo esse tempo. E esse foi Street Fighter X Tekken: o encontro de dois legados.